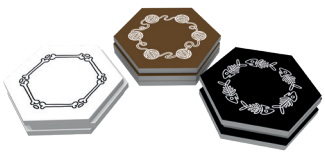
Cat a Comb

Dei birbanti gattini si fanno dispettucci e scherzetti tra di loro. È l'unico modo che hanno per divertirsi, quando non hanno intorno umani da osservare insistentemente, richiamando la loro attenzione e lanciando oggetti giù dai bordi delle loro scrivanie. Questi furtivi gattini faranno gruppo per diventare una molesta squadra o per farsi valere su ogni superficie del luogo. A volte vengono distratti da gomitoli e palline, ma non è un problema. Dopotutto, sono sempre dei gatti!

Componenti

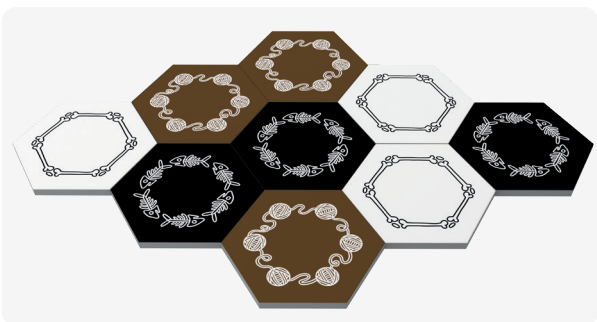


9 Tessere Regione
(3 marroni, 3 nere, 3 bianche)

15 Cubi Gattino
(3 marroni, 6 neri, 6 bianchi)

Preparazione

1. Mescolate le Tessere Regione e posizionatole casualmente scoperte in modo da creare la seguente forma.



2. Ogni giocatore prende tutti i Cubi Gattino bianchi o neri. Questo stabilirà il colore del giocatore e tali Gattini costituiranno la riserva.
3. Il giocatore che avrà accarezzato un gattino per ultimo posizionerà tutti i 3 Gattini neutrali (cubi marroni). Il giocatore dovrà posizionare 1 Gattino neutrale su una Tessera Regione di ciascun colore.
4. L'altro giocatore, invece, inizierà la partita.

Gioco

I giocatori si alterneranno a turno, scegliendo se posizionare nuovi Gattini o far muovere i Gattini già in gioco.

Regole fondamentali

Le due regole seguenti sono sempre valide.
Non può essere eseguita alcuna azione che vada contro tali regole.

1	2
Al termine del turno di un giocatore, non possono esserci più di 3 Gattini in una pila.	2 Gattini dello stesso colore non possono mai essere vicini in una pila.

Turno del giocatore

Durante il suo turno, il giocatore attivo deve scegliere una delle due azioni seguenti:

- **Posizionare un Gattino**
  Scegliete un Gattino dalla riserva e posizionatelo sopra il Gattino neutrale o il Gattino di un avversario che si trova su una Tessera Regione. **Questa azione dovrà creare una pila di 2 Gattini.**

- **Spostare Gattini**
  Selezionate una pila costituita da un numero tra 1 e 3 Gattini. Prendete la pila e posizionate il Gattino più in basso su una delle Tessere Regione adiacenti. Partendo dalla Tessera Regione **su cui è stato posizionato** il primo Gattino, continuate finché non sono stati posizionati tutti i Gattini scelti. Sempre durante questa azione, il giocatore può tornare sulla Tessera Regione iniziale.

Vincere la partita

Un giocatore vince subito se, a fine turno, sono rispettate almeno una delle seguenti condizioni:

- C'è un Gattino del colore che ha scelto in cima ad ogni pila posizionata su tutte le Tessere Regione di uno stesso colore (marrone, nero o bianco).

Ci sono Gattini neri in cima alle pile in ogni regione bianca, quindi il giocatore che ha scelto il colore nero vince.

- Un Gattino del colore che ha scelto si trova in cima a 3 o più pile costituite esattamente da 3 Gattini.

Il giocatore che ha scelto il colore nero vince perché ha posizionato i suoi Gattini in cima ad almeno 3 pile che contengono esattamente 3 Gattini.

Riconoscimenti

Autori: Pierpaolo Paoletti
Illustrazioni: Behemot
Direzione artistica: Cristina Aguirre Bisi
Edizioni: ThunderGryph Games
Project Manager: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Autore del regolamento: Jonathan Cox
Grafica: Daniel Tosco
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: Cristina Bisi, Luis González

Regolamento digitale

Il regolamento digitale è disponibile sul sito thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games. Tutti i diritti sono riservati.